



Sport di campo/Trekking

Esempio AC Fiera del gioco – Sport per i bambini

4.1 SC Fiera del gioco

Nome del gruppo	Gruppo esempio	
Luogo, data, ora	Prato della casa del campo, mercoledì 13 luglio 2013, 09.30-11.00	
Destinatari e numero di partecipanti	25 bambini	
Responsabili del blocco	Martina Rossi	
Allegati	<input type="checkbox"/> Pianificazione del percorso <input type="checkbox"/> Estratto della carta topografica <input type="checkbox"/> Tempo di svolgimento	
Tempo	Programma	Materiale
14.00 20'	<p>Introduzione Introduzione del tema del nano Ingordo. È l'unico a sapere dove è sepolto il tesoro e rivelerà il nascondiglio solo se avrà una pizza gigante. Nella parte introduttiva dovrete raccogliere la «legna» per il forno della pizza.</p> <p>Corsa a punti avanti e indietro: i giocatori corrono avanti e indietro tra due linee. A ogni corsa ottiene un punto chi riesce a prendere un fiammifero dietro la linea. Tra le linee, 2-3 ricevitori contrassegnati da un nastro cercano di prendere i corridori. Chi viene preso deve consegnare un fiammifero al ricevitore e poi saltellare su una gamba fino alla linea, da dove riprenderà una nuova corsa. Quale giocatore ha più fiammiferi dopo tre minuti? Chi è il ricevitore migliore? Giocate due turni. Al terzo turno i monitori fanno i ricevitori, così tutti i bambini possono raccogliere i fiammiferi. Alcuni fiammiferi hanno dei puntini colorati. Chi li trova deve consegnarli a un monitor, che annota colore e nome del bambino. Con questo turno si formano cinque gruppi.</p> <p>Spiegare il gioco: ai bambini viene spiegato in quale ordine vanno visitati i punti. Un monitor mostra gli esercizi dei punti senza assistenza.</p>	<p>Travestimento del nano Ingordo</p> <p>Fiammiferi (di cui 25 con punti di cinque diversi colori per la formazione dei gruppi)</p>
14.20 60'	<p>Parte principale Ora avete legna a sufficienza per riscaldare il forno, ma vi servono gli ingredienti del giardino del nano. Ogni punto rappresenta un'aiuola con un diverso tipo di verdura. Come elemento di connessione i bambini ricevono a ogni punto un ingrediente per la pizza gigante.</p> <p>5 punti, 10' per ogni punto, 2' per lo spostamento</p> <p>• Punto 1: forma base di movimento «stare in equilibrio» I bambini si bilanciano avanzando su un tronco appoggiato a terra. Varianti: bilanciarsi lateralmente, all'indietro o con gli occhi chiusi. I bambini provano poi a bilanciarsi in avanti su una slackline. A seconda delle capacità possono provare diverse varianti (andare all'indietro, girarsi, saltare sulla slackline ecc.). Se necessario i bambini possono aiutarsi a vicenda.</p> <p>• Punto 2: forma base di movimento «ruotare e rotolare» I bambini si sdraiano distesi sul prato. Riescono a rigirarsi sulla pancia e poi di nuovo sulla schiena? Chi riesce a rotolare senza che mani e piedi tocchino per terra? Alla fine c'è una piccola gara di rotolamento sul prato, lungo un percorso prestabilito.</p>	<p>25 x 5 fogli con diversi ingredienti per la pizza o ingredienti veri con i quali i cuochi possano preparare la cena</p> <p>Slackline</p>

Tempo	Programma	Materiale
	<p>• Punto 3: forma base di movimento «arrampicarsi e stare sospesi» I bambini devono imitare le rane. Saltano o camminano uno dietro all'altro nel movimento corrispondente, seguendo una corda disposta al suolo a forma di spirale. Un volta raggiunti gli ingredienti, disposti al centro, il bambino davanti ne prende uno e torna indietro. Il percorso viene ripetuto fino a quando tutti i bambini sono stati almeno una volta davanti al gruppo e hanno quindi preso un ingrediente (punto non sorvegliato, tenere d'occhio dal punto 2).</p> <p>• Punto 4: forma base di movimento «muoversi a ritmo e danzare» I bambini si danno le mani e stanno uniti formando così una sorta di palloncino. A questo punto soffiano tutti più forte che possono, gonfiando il palloncino (i bambini si allontanano) finché questo non scoppia e i bambini capitombolano per terra.</p> <p>• Punto 5: forma base di movimento «lanciare e ricevere» Con diversi tipi di pallone i bambini provano, uno alla volta, a colpire diversi bersagli: una pentola, un coperchio messo in piedi, una scatola, ecc. Una volta colpiti tutti i bersagli ricevono gli ingredienti. Prima di andarsene risistemano i bersagli per il gruppo successivo.</p> <p>Quando la fiera finisce un monitore fa tre fischi e tutti i bambini si radunano in cerchio.</p>	<p>Vecchia corda</p> <p>5 palle, oggetti per i bersagli</p>
15.20 10'	<p>Ritorno alla calma Insieme al nano Ingordo cuociamo la pizza gigante con gli ingredienti trovati.</p> <p>Pizzaiole: sono tutti seduti in cerchio poi si girano in modo da mostrare la schiena al bambino alla loro sinistra. A questo punto ogni bambino prepara la pizza sulla schiena di quello di fronte: dapprima bisogna impastare (massaggiare le spalle), poi si cosparge il piano di farina (picchiettare con la punta delle dita), dopodiché si spiana l'impasto (passare con il palmo delle mani) e infine si guarnisce la pizza con gli ingredienti (premere con le nocche). Per terminare si cuoce la pizza nel forno (scaldare la schiena strofinando le mani) e la si taglia a fette (con il bordo della mano).</p> <p>Fine del blocco: il nano Ingordo ringrazia di cuore per la magnifica pizza. Concordiamo con lui di trovarci alla sera per cercare insieme il tesoro.</p>	<p>Travestimento del nano Ingordo</p>
15.30	Fine del blocco	
Concetto di sicurezza	<p><input type="checkbox"/> Sì, concetto di sicurezza necessario <input checked="" type="checkbox"/> No, concetto di sicurezza non necessario</p> <p>Riflessioni sulla sicurezza: portare con sé la farmacia se il campo di gioco è lontano dalla casa. Particolare attenzione va prestata al punto 1 (stare in equilibrio su tronco o slackline) per il pericolo di scivolamento.</p>	
Variante in caso di maltempo	<p>La fiera del gioco può svolgersi anche in caso di maltempo. In questo caso è molto importante mantenere sempre la visione d'insieme dei vari punti. Verificare all'inizio della fiera se tutti i bambini sono sufficientemente protetti contro il freddo e la pioggia. Se i bambini non sono equipaggiati a dovere alcuni punti possono svolgersi all'interno della casa.</p>	

Informazione: queste attività d'esempio sono pianificate consapevolmente in modo molto dettagliato. Le istruzioni sono particolarmente precise per veicolare al meglio l'idea del gioco. Maggiore è l'esperienza dei monitori, meno sarà necessario descrivere in dettaglio le attività.